

VOLKSPARK MARL

KONZEPT | Der Volkspark liegt in einer topographisch dezent spürbaren Talenke, die sich lachbegleitend von Süden nach Norden erstreckt. Eine landschaftliche Abfolge von Hecken, Wiesen, Wald, Gewässer, Promenade, Rasen und Allee orientiert sich an dieser Ausrichtung und bildet quer durch den Talraum einen räumlich ablesbaren Barcode, der durch topographische Individualitäten leichte Brüche und Störungen gegenüber der idealisierten Verstellung verzeichnet und sich so zu einem eigenständigen, den Ort prägenden landschaftlichen Konglomerat verbindet. Das lesbare Freistellen dieses Konglomerates ist Kern des vorliegenden Konzeptes. Die individuellen Charaktere der einzelnen Teilabschnitte werden wieder herausgearbeitet und die Übergänge betont. Mit der räumlichen und vegetativen Individualität geht auch eine differenziertere Intensität in Einsichtigkeit, Ausstattung und Bepflanzung einher. Die vorhandene Vegetation wird klarend zurückhaltend wie zukunftsorientiert inszenierend umgebaut. In Materialität und Ausstattung eine bewusst zurückhaltende, einheitliche verbindende Ebene eingezogen.

HECKENFUGE | Der westliche Abschnitt wird durch eine freiwachsende, landschaftliche Hecke mit einem begleitenden

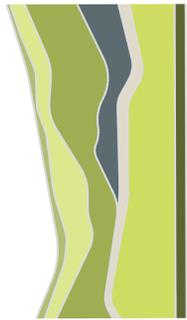


Landschaftsbarcode

Wiesen- und Gartenpattern geprägt. Der Bereich bildet einen eher intensiv bespielten Puffer im Übergang von Quartier in Park - Ort für Spielfelder, landschaftlich interpretierte technische Anlagen, gemeinschaftliche Gärten und Obstbaum-Almende.

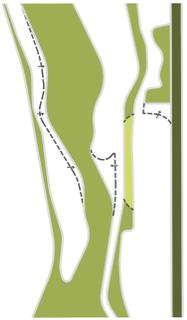
WALDFUGE | das reizvolle Waldstück mit seinen eingelagerten wechseltuchten Gräben bildet einen betont naturnahen Bereich mit einem stillen, ja fast romantischen Charakter. Konsequenz wird beidseitig ein durchgehender wie gesauter Waldrand ausgebildet. Die feuchten Gräben werden nachprofiliert und in ihrem Rückhaltevermögen gestärkt. Der bestehende Hochwald erhält raumgliedernd eingestreute Inseln dichter, niedriger Vegetation und partielle Entnahme überalterter Solitare für ein differenzierteres Licht und Schattenspiel - Initial für zukünftige naturnahe Verjüngung des Waldbestandes. Ein dezentes Netz aus schmalen Pfaden erschließt das Terrain und bildet verzack mit Seebalken, Waldrondeil und Baumwaldplatz kleinere Aufenthaltsorte und eine zurückhaltend kontemplative Erschließung.

WASSERFUGE | In einer Abfolge von feuchter Wiese, wechseltuchtem Graben, naturnahem Teich und von Fontänen akzentuiertem Parksee prägt Wasser die zentrale Fuge. Die vorhandenen Gewässer werden entschäumt und saniert. Es wird ein Ufer begleitendes wie gewässerlebendes Band von Hochstauden aufgebaut, das zu den weniger intensiven Bereichen der Promenade hin durch artifizielle Arten akzentuiert wird. An wenige Stellen werden durch abgesenkte Terrassen, eingestaltete Balkone und begleitende Treppen Zugänge zu Wasser und hervorgehobenen Blickbeziehungen - z.B. in Richtung Kirchturm inszeniert.



Konzept - Konglomerat

PARK-PROMENADE | Der schon ansatzweise vorhandene breite innere Parkweg wird zu einer breiten, das Gewässerband mit attraktiven Westorientierung begleitende Parkpromenade ausgebaut. Vorhandene Bäume und ergänzende Neupflanzungen überspielen in einem lockeren landschaftlichen Duktus diesen inneren, sehr lang gestreckten Platz - die Parkpromenade. Unter dem lichten Spiel der Baumkronen über der verbindenden wasserbegleitenden Decke öffnet sich der Blick über die Wasserflächen wie zu den angrenzenden gut bespielbaren Rasenflächen. Angelagert und in Hochstaudenauflage eingestreut finden sich filigrane Bänke, steinerne Exedren, und artifizielle wie gemeinschaftliche Garteninterventionen.

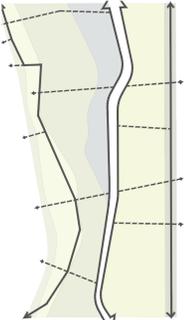


Waldumbau

RASENFUGE | das ehemalige Rasenspielfeld wird Kern der Rasenfuge, die sich als intensiv bespielbare und landschaftlich integrierte Rasenfläche zwischen Parkpromenade und alter Allee entwickelt. Größere Spiel- und Sportelemente werden unter dem lichten Schleier des prägenden Baumbestandes zurückhaltend eingebunden. Die alte Tribüne wird als auf die vergangene Nutzung verweisendes Relikt erhalten und mit partiell vorgelagerten Eventfläche und nahem Kiosk / Gastgarten ergänzt.

ALTE ALLEE | die eindrucksvolle alte Allee wird von störenden randseitigen Einbauten und verunklärter Vegetation befreit, in den Kronen saniert, in den Lücken nachgepflanzt und mit einem einheitlichen Belag ebenen und so fahrradfreundlichen Belag versehen.

WEGEGRID | Das in den adaptierten Volkspark eingetragene Wegenetz entwickelt sich aus dem Bestand und den immananten Brüchen der jeweiligen Fugen in changierenden Wegebreiten. Das in Nord-Süd Richtung ausgerichtete lebendige Wegenetz wird in Ost-Westrichtung durch straffe, weitgehend lineare Achsen für die kurze Verbindung zwischen den Quartieren zu einem dem Park



Wegegrid

überspannenden Grid ergänzt. Die Wegflächen sind aus wassergebundener Decke ohne Einfassung, Schritt um Schritt wie die abgibgen Brücken und durch innovative wie individuelle Neubauten - z.B. aus Flachs oder Komposit aus Holz/Beton als bildprägende Parkelemente ersetzt.

VEGETATION | Mit der behutsamen Adaption wird auch in die vorhandene Vegetation eingegriffen. Marginal werden Bäume entnommen, um die gefühlte Sicherheit im Park zu verbessern, kleinere Sichtfenster zu öffnen und stadtspezifische Blickbeziehungen zu inszenieren. Die ergänzenden Pflanzungen sind meist in Struktur und Arten betont naturnah. Im Bereich der Parkpromenade werden für eine stabilere zukunftsorientierten Entwicklung auch exotischere Klimabäume eingebunden.

MATERIALITÄT | Die Wege sind in der Regel in wassergebundener Decke in einem hell-beigen Naturstein bzw. in naturbelassener Red Cedar Holz. Mit energiearmen und insektenfreundlichem Leuchten wird die nächtliche Benutzbarkeit an der Alten Allee und den querenden Hauptachsen sichergestellt.



1/500 SCHNITT AA'



PARK - PROMENADE



1/50 DETAILSPLAN - PARKPROMENADE



EVENTSRASEN



1/50 DETAILSPLAN - HECKENFUGE